

IMPLEMENTASI APLIKASI PEMESANAN TIKET BERBASIS ANDROID DI CV SINGAPORE LAND WATERPARK BATU BARA

Siti Umairoh¹, Nurwati^{2*}, Rohminatin²

¹Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, STMIK Royal

²Dosen Prodi Sistem Informasi, STMIK Royal

*email: nurwati763@gmail.com

Abstract: CV. Singapore Land Waterpark Batu Bara is a company engaged in recreation (Waterpark) which was inaugurated by the Regent of Batu Bara Mr. OK Arya Zulkarnaen, SH, MM on December 21, 2016. Located at Jl. Lintas Sumatera No.KM 141, Sei Balai Plantation, Kec. Sei Balai, Batu Bara Regency. The problem experienced by the Singapore Land Waterpark company is that ticket sales are still on order when visitors have to queue to purchase tickets. This makes visitors uncomfortable in terms of time and also still uses a manual system in processing ticket sales so that it is less accurate in the process of making reports. The purpose of this research is to help simplify ticketing and manage what information is in the Singapore Land Waterpark. The method used in this research is by collecting data through direct observation and interviews. This research is also supported by qualitative methods to understand the phenomenon in depth. Therefore, an online ticket booking android application is needed using the PHP programming language, MySQL database combined with the codular application. With this application, Singapore Land Waterpark can sell tickets to visitors quickly without having to queue, help visitors order tickets online via cellphone and facilitate employees in managing data and making accurate reports.

Keywords: Application; Android; Kodular; PHP; MySQL

Abstrak: CV. Singapore Land Waterpark Batu Bara merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang rekreasi (Waterpark) yang di resmikan Bupati Batu Bara Bapak OK Arya Zulkarnaen, SH, MM Pada tanggal 21 Desember 2016. Beralamat di Jl. Lintas Sumatera No.KM 141, Perkebunan Sei Balai, Kec. Sei Balai, Kabupaten Batu Bara. Permasalahan yang dialami perusahaan Singapore Land Waterpark adalah penjualan tiket yang masih di pesan ketika pengunjung harus mengantri untuk melakukan pembelian tiket. Hal ini membuat pengunjung tidak nyaman dalam segi waktu juga masih menggunakan sistem manual dalam pengolahan penjualan tiket sehingga kurang akurat dalam proses pembuatan laporan. Tujuan penelitian ini adalah membantu mempermudah penjuaan tiket dan mengelola informasi apa saja yang ada di dalam Waterpark Singapore Land. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan cara mengumpulkan data melalui observasi langsung dan wawancara. Penelitian ini juga didukung dengan metode kualitatif untuk memahami fenomena secara mendalam. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi android pemesanan tiket online dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dikombinasikan dengan aplikasi kodular. Dengan aplikasi ini, Singapore Land Waterpark dapat menjual tiket kepada pengunjung dengan cepat tanpa harus mengantri, membantu pengunjung melakukan pemesanan tiket secara online melalui handphone serta mempermudah pegawai dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan yang akurat.

Kata kunci: Aplikasi; Android; Kodular; PHP; MySQL

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan. Kemajuan teknologi informasi ini sudah menambah semua bidang, dalam pengolahan data yang ada sehingga tidak melakukan dengan sistem manual lagi. Pemanfaatan teknologi internet mengakibatkan adanya aktivitas transaksi dapat diakses secara online, sehingga pengguna dapat tetap mendapatkan informasi terbaru dari lokasi mana pun tanpa kesulitan. Dengan perkembangan teknologi, semakin banyak orang yang menggunakan internet. Penggunaan transaksi online melalui internet telah diterapkan dalam berbagai bidang bisnis, termasuk dalam industri hiburan seperti pemesanan tiket secara daring [1].

Termasuk dalam bidang rekreasi seperti di CV Singapore Land Waterpark Batu Bara. Meskipun telah memberikan kontribusi positif bagi perekonomian dan memberikan pengalaman rekreasi yang menyenangkan bagi pengunjung, namun masih terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Salah satu problematika utama yang dihadapi adalah sistem penjualan tiket yang masih mengandalkan proses manual, yang sering kali mengakibatkan adanya antrean panjang dan ketidaknyamanan bagi pengunjung. Selain itu, kurangnya sistem pencatatan dan pengolahan arsip tiket juga menghambat efisiensi dalam manajemen penjualan tiket. Sulitnya melakukan pengawasan terhadap penjualan tiket juga menjadi tantangan lain yang perlu diatasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan menerapkan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk memesan tiket berbasis *Android* di CV Singapore Land Waterpark Batu Bara. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah proses penjualan tiket, meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data, serta memperkuat sistem pengawasan untuk mencegah terjadinya kecurangan penjualan tiket.

Aplikasi *Android* atau Aplikasi seluler merupakan perangkat lunak yang dibuat untuk beroperasi di perangkat mobile seperti ponsel atau tablet, yang bertindak sebagai sumber informasi bagi pengunjung. Aplikasi gampang diakses oleh masyarakat diberbagai daerah dengan menginstal aplikasi di *playstore* dengan memakai internet. Salah satunya dalam hal penjualan tiket, Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana promosi, penjualan dan penyampaian informasi yang efektif dan efisien kepada masyarakat [2].

Harapannya, aplikasi ini akan memberikan pengalaman yang lebih nyaman, aman, dan memuaskan bagi pengguna ketika melakukan pemesanan tiket. Selain itu, diharapkan aplikasi ini juga akan menyediakan alternatif yang lebih mudah dalam pengelolaan data, penyimpanan arsip, dan pembuatan laporan-laporan yang akurat dan cepat. Dengan demikian, implementasi aplikasi ini diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam pengelolaan penjualan tiket di CV Singapore Land Waterpark Batu Bara.

Sistem Informasi

Sistem informasi ialah pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan, analisis, dan distribusi informasi untuk tujuan tertentu untuk membantu pengambilan keputusan dan pengendalian pada suatu organisasi [3].

Tiket

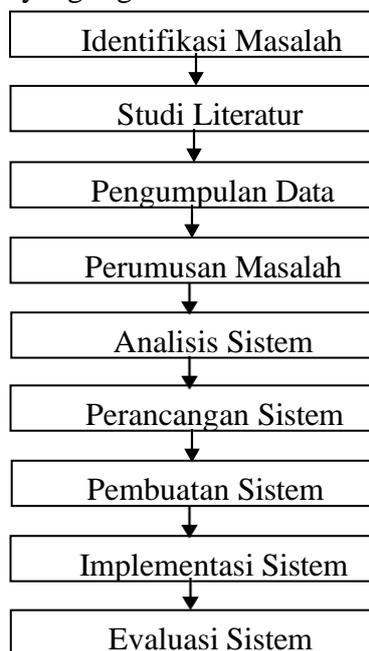
Tiket dapat diartikan sebagai surat kecil (kertas khusus) sebagai tanda pembayaran biaya, dst juga bisa dikatakan sebagai kartu atau selembar kertas yang dipakai agar mendapatkan akses ke lokasi atau acara. Pengertian lain Tiket adalah tiket masuk yang dibayar seseorang ke teater, bioskop, taman hiburan, museum, konser, atau atraksi lainnya. Tiket umumnya berupa selembar kertas dengan tulisan tertentu di atasnya yang menunjukkan betapa berharganya suatu barang [4].

Android

Android ialah jaringan operasi agar perangkat seluler yang dibangun di atas Linux memiliki sistem operasi, middleware, dan aplikasi. *Android* merupakan operasi *open source* yang artinya bebas didistribusikan dan dipergunakan oleh penyedia mana pun [5].

METODE

Dalam penyusunan penelitian ini, tentu diperlukannya susunan kerangka kerja yang jelas proses tahapan demi tahapan. Kerangka kerja ini ialah tahapan-tahapan yang akan dilakukan sesuai dengan solusinya permasalahan yang akan dibahas. Di bawah ini tercantum kerangka penelitian yang digunakan:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Identifikasi Masalah

Salah satu langkah dalam proses penelitian adalah identifikasi masalah, yang dapat dilihat sebagai upaya untuk menemukan solusi terhadap masalah dan menjadikan masalah itu sendiri lebih terukur. Di antara permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah proses penjualan tiket yang masih manual, tidak adanya sistem

untuk mencatat dan mengolah arsip tiket dan sulitnya memantau penjualan tiket dan mengurangi kasus penipuan penjualan tiket.

Studi Literatur

Penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan seringkali diawali dengan tinjauan pustaka. Penelitian penulis akan didasarkan pada permasalahan yang ada, di mana data-data tersebut dari beberapa jurnal, buku, skripsi di internet, sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi.

Pengumpulan Data

Informasi dan data yang dikumpulkan akan berkaitan dengan sistem yang berfungsi pada saat ini, dari mana data tersebut diambil melalui penelitian lapangan yang dilakukan secara langsung pada Singapore Land Waterpark yakni wawancara, pengamatan secara langsung di lokasi tempat riset dan penelitian kepustakaan berupa jurnal dan buku.

Perumusan Masalah

Perumusan masalah dikutip dari latar belakang penelitian ini, dimana rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang sudah di ubah dalam bentuk pertanyaan, sehingga pertanyaan ini akan menjadi lebih fokus pada penelitian ini. Permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah merancang aplikasi pemesanan tiket, mengoptimalkan pengolahan dan pencatatan data tiket dan merancangv aplikasi pemesanan tiket dengan sistem pengawasan pengendalian.

Analisis Sistem

Pada tahapan ini, penulis melakukan analisis yang terjadi pada Singapore Land Waterpark, sehingga di perlukan perancangan sistem dengan membuat aliran sistem informasi, *Unified Modelling Language (UML)*, *flowchart*, perancangan *Database*, dan perancangan *User Interface*.

Perancangan Sistem

Tahapan ini, penulis merancang sistem pemesanan tiket berbasis android dengan dilengkapi sistem pengawasan dan pencatatan data tiket.

Pembuatan Sistem

Pada langkah ini, penulis mengembangkan sistem berdasarkan desain sistem yang telah dipersiapkan sebelumnya, menggunakan aplikasi *kodular* sebagai platform pengembangan, bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*, dengan tujuan agar sistem yang dirancang lebih sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Implementasi Sistem

Pada langkah ini, penulis menerapkan sistem yang telah dirancang untuk memastikan supaya dapat digunakan dalam aplikasi pemesanan tiket Singapore Land Waterpark berbasis android.

Evaluasi Sistem

Tahap ini penulis menjalankan evaluasi pada aplikasi pemesanan tiket baru yang telah diimplementasikan, melihat kekurangan dan kelebihan aplikasi serta melakukan perbaikan dan peningkatan apabila diperlukan.

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif untuk memahami fenomena secara mendalam. Metode penelitian kualitatif mengandalkan pendekatan observasional dan desain sistem informasi [6].

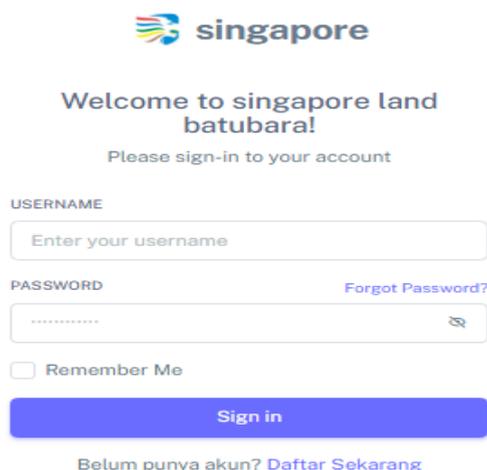
Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, di mana peneliti berinteraksi langsung dengan responden untuk mendapatkan informasi melalui pertanyaan dan jawaban kepada Bapak Wagino sebagai Manager operasional dan Bapak Mahidin sebagai marketing di Singapore Land Waterpark Batu Bara yang berkaitan dengan seluruh informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi. Selanjutnya melakukan pengamatan langsung pada CV Singapore Land Waterpark Batu Bara untuk mendapatkan informasi terhadap objek yang diteliti dan penelitian kepustakaan dengan mengambil data dari buku, jurnal juga materi perkuliahan yang mencakup beberapa teori yang relevan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

User Interface Admin System (Website)

Tampilan Login Admin

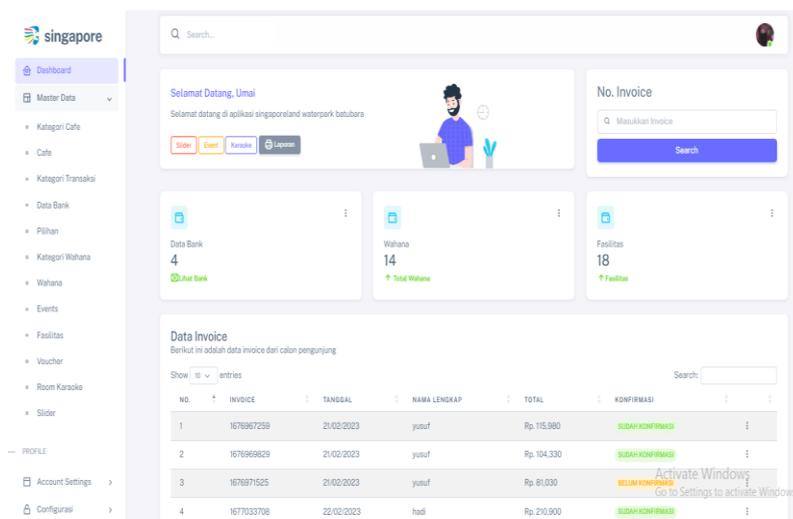
Tampilan login admin adalah tampilan pertama yang dilihat oleh admin ketika membuka aplikasi. Untuk mengakses sistem, admin diharuskan memasukkan nama dan kata sandinya di tampilan ini.



Gambar 2. *Login Admin*

Tampilan Halaman Home Admin

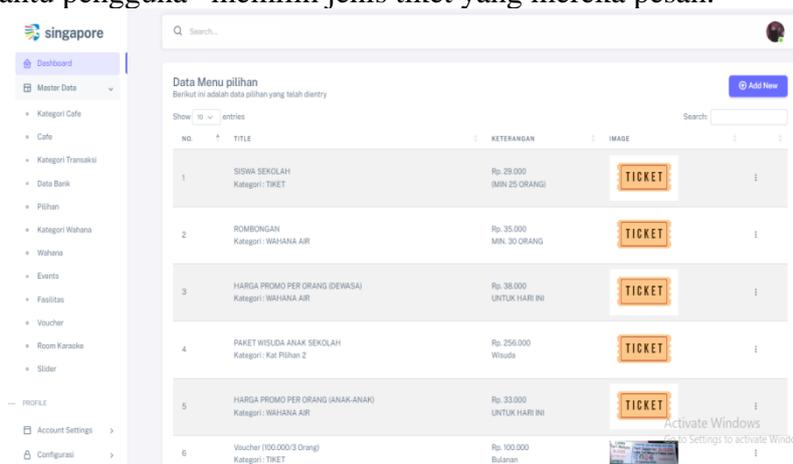
Halaman home admin ialah tampilan utama yang tampak sesudah admin berhasil melakukan login, menampilkan ringkasan tentang penjualan tiket terbaru, laporan, atau pemberitahuan penting lainnya.



Gambar 3. Halaman Home

Tampilan Data Menu Pilihan

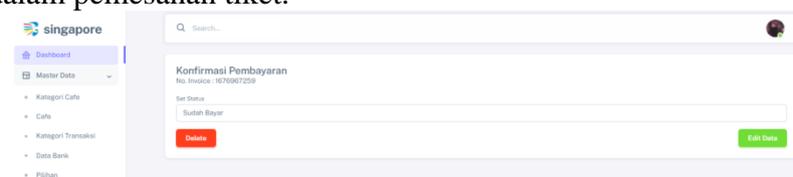
Data menu pilihan merupakan tampilan yang menampilkan daftar menu pilihan untuk membantu pengguna memilih jenis tiket yang mereka pesan.



Gambar 4. Menu Pilihan

Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi Pembayaran ialah tampilan untuk mengkonfirmasi yang sudah bayar atau belum dalam pemesanan tiket.



Gambar 5. Konfirmasi pembayaran

Tampilan Cetak Laporan

Cetak Laporan merupakan tampilan untuk mencetak laporan aktivitas yang dilakukan didalam sistem seperti laporan penjualan tiket.

Search...

Pilih Periode
 Tanggal Awal: 26/02/2023
 Tanggal Akhir: 05/03/2023
 Search

Berikut ini adalah data berdasarkan periode [26 Feb 2023 s/d 05 Mar 2023]

NO.	INVOICE	TANGGAL	NAMA LENGKAP	TOTAL	KONFIRMASI
1	1677401086	26/02/2023	yusuf	Rp. 53,500	SUDAH KONFIRMASI
2	1677481763	27/02/2023	Intan	Rp. 55,500	SUDAH KONFIRMASI
3	1677482686	27/02/2023	Umai	Rp. 84,360	SUDAH KONFIRMASI
4	1677490748	27/02/2023	Umai	Rp. 81,030	SUDAH KONFIRMASI
5	1677574184	28/02/2023	Umai	Rp. 114,330	SUDAH KONFIRMASI
6	1677579322	28/02/2023	Umai	Rp. 84,360	BELUM KONFIRMASI
7	1677626645	01/03/2023	Umai	Rp. 38,850	BELUM KONFIRMASI
8	1677732212	02/03/2023	Lestari	Rp. 115,440	SUDAH KONFIRMASI
9	1677770154	02/03/2023	Lestari	Rp. 147,630	BELUM KONFIRMASI
10	1677771772	02/03/2023	Putri	Rp. 36,630	SUDAH KONFIRMASI

Showing 1 to 10 of 14 entries

Print

Activate Windows
Go to Settings to activate

Singapore Land Waterpark batu bara

Jl. Untas Sumatra No.KM 141, Perkebunan Sei Balai, Kec. Sei Balai, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara 21253

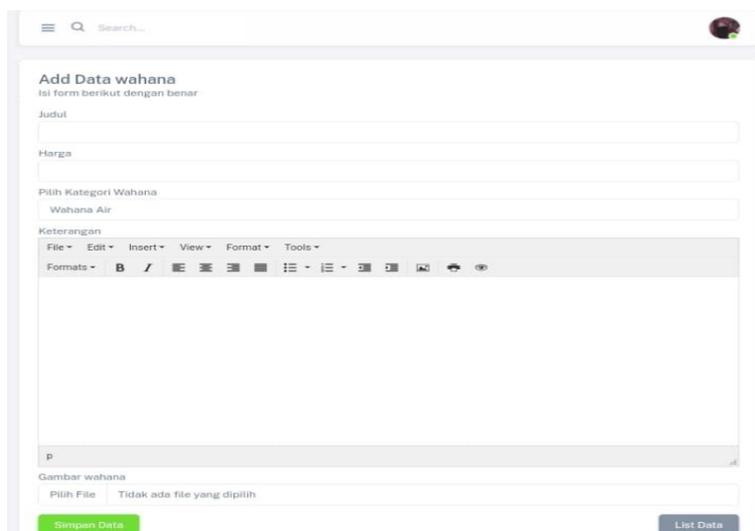
Laporan Invoice
 Berikut ini adalah data invoice berdasarkan periode
 [26 Feb 2023 s/d 05 Mar 2023]

NO.	INVOICE	TANGGAL	NAMA LENGKAP	TOTAL
1	1677401086	26/02/2023	yusuf	Rp. 53,500
2	1677481763	27/02/2023	Intan	Rp. 55,500
3	1677482686	27/02/2023	Umai	Rp. 84,360
4	1677490748	27/02/2023	Umai	Rp. 81,030
5	1677574184	28/02/2023	Umai	Rp. 114,330
6	1677579322	28/02/2023	Umai	Rp. 84,360
7	1677626645	01/03/2023	Umai	Rp. 38,850
8	1677732212	02/03/2023	Lestari	Rp. 115,440
9	1677770154	02/03/2023	Lestari	Rp. 147,630
10	1677771772	02/03/2023	Putri	Rp. 36,630
11	1677860788	03/03/2023	Umai	Rp. 333,000
12	1677905477	04/03/2023	Umai	Rp. 297,480
13	1677996205	05/03/2023	Umai	Rp. 78,810
14	1678007746	05/03/2023	Putri	Rp. 284,160
GRAND TOTAL				Rp. 1,805,080

Gambar 6. Cetak Laporan

Tampilan Tambah Data

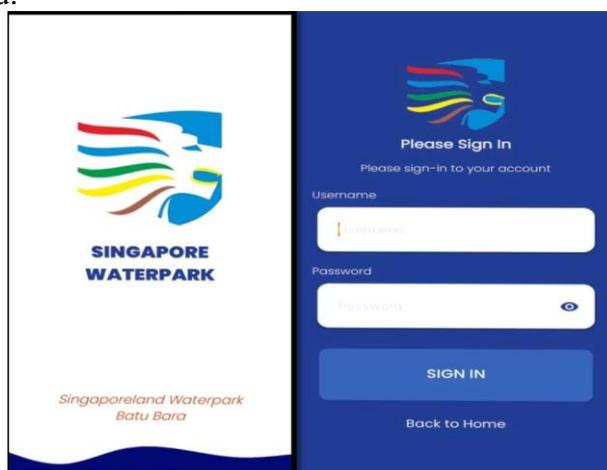
Tambah Data merupakan tampilan untuk menambah data-data baru yang ada didalam waterpark.



Gambar 7. Tambah Data

User Interface Pengguna Aplikasi **Tampilan Login Pengguna**

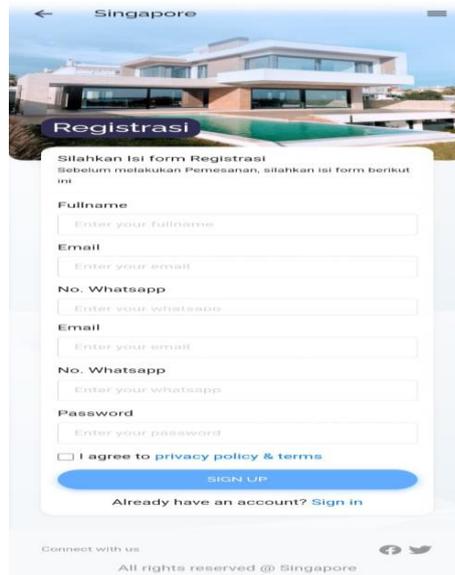
Tampilan *login* pengguna merupakan tampilan pertama yang muncul pada saat pengguna mengakses aplikasi dan untuk mengakses sistem, perlu melakukan proses login terlebih dahulu.



Gambar 8. *Login* Pengguna

Tampilan Registrasi

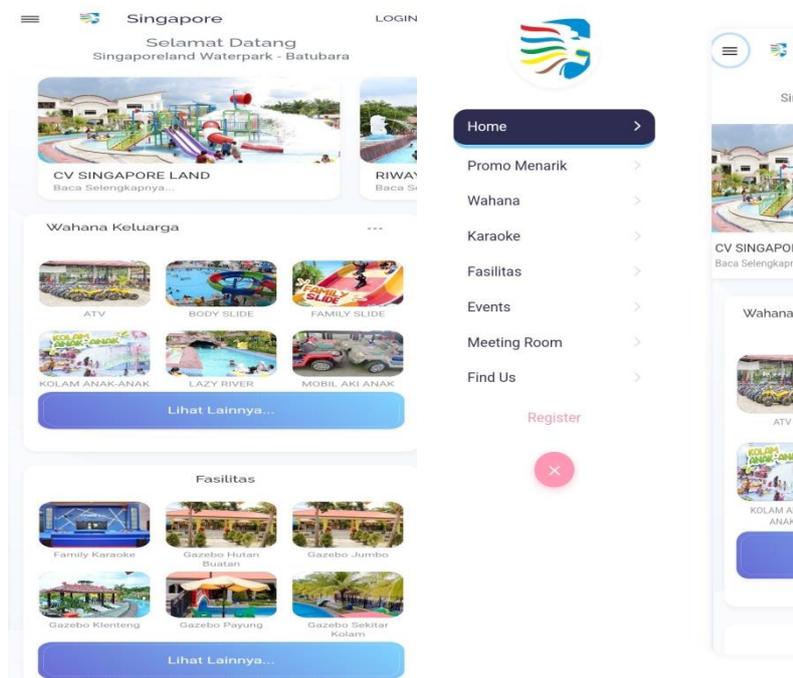
Tampilan *Registrasi* merupakan tampilan yang digunakan saat pengguna ingin mendaftar untuk menjadi member Singapore Land Waterpark dan melakukan pemesanan.



Gambar 9. Registrasi

Tampilan Halaman Home Pengguna

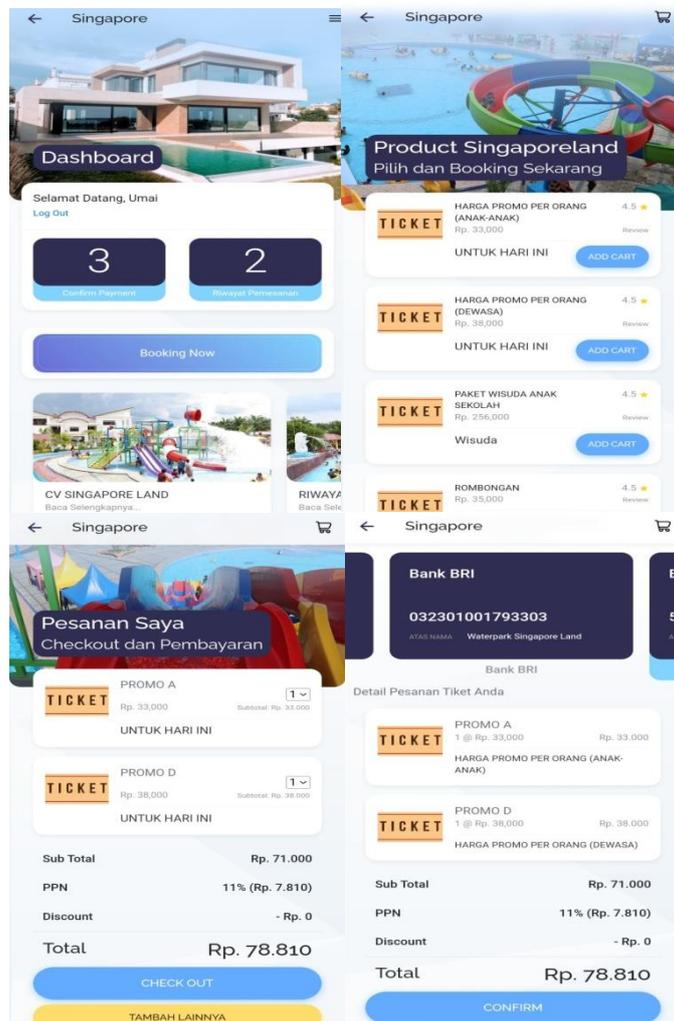
Halaman Home merupakan tampilan utama di mana pengguna dapat melihat informasi dan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi.



Gambar 10. Halaman Home Pengguna

Tampilan Pesan Tiket

Pesan Tiket adalah tampilan di mana pengguna dapat memesan tiket untuk masuk ke dalam waterpark dengan memilih jenis tiket, jumlah tiket dan mengkonfirmasi pemesanan.



Gambar 11. Pesan Tiket

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat menggunakan sistem pembayaran transfer dan pembayaran langsung di tempat dapat membantu pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket secara daring dan mencetak tiket sendiri melalui layanan self service. Aplikasi ini menghasilkan laporan data transaksi, berupa jumlah tiket yang terjual juga pengunjung mengetahui lebih cepat mengenai informasi seperti promo, event, harga dan kedatangan artis. Dengan kemunculan aplikasi pemesanan tiket online berbasis Android, pengguna memiliki akses yang lebih mudah dan nyaman untuk memesan tiket secara langsung melalui perangkat seluler mereka dan dapat mempermudah staff atau pegawai selaku admin dalam pengelolaan dan data pemesanan tiket online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Suhardiansyah and Samsuri, “Perancangan Sistem Pengembangan Pemesanan Tiket Pada Pt. Andeva Pesona Wisata Berbasis Android,” ISB ATMALUHUR PANGKAL PINANG, 2018.
- [2] W. K. R and A. K. Yapie, “Aplikasi Location Based Service (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android,” pp. 13–18, 2013.
- [3] E. Y. Anggraeni, Pengantar sistem informasi. Penerbit Andi, 2017.
- [4] S. S. Julianto Simatupang, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online,” *J. Intra Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 60–78, 2019, doi: 10.37030/jit.v5i2.96.
- [5] S. S. Askarinda, “Aplikasi Pem belian Tiket Semeru Berbasis Android Untuk Meminimalisir Antrian Berbasis Android,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 2, no. 1, pp. 454–459, 2018.
- [6] S. E. Zaluchu, “Strategi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama,” *Evang. J. Teol. Injili dan Pemb. Warga Jemaat*, vol. 4, no. 1, p. 28, 2020, doi: 10.46445/ejti.v4il.167.